No. 1/87
Jan/
Feb
1987

INFOMATION

OFFIZIELLES ORGAN DER INFOCOM USER GROUP GERMANY

INTRODUCTORY

Hi, Outthere !

Da sind wir also, mit unserer INFOMATION. Wie lange hat es gedauert ? Nun, vom ersten Gedanken dran bis zur jetzigen Ausgabe ungefähr 1 - 1 1/2 Jahre (?!). Millionen saßen zuhause und warteten auf etwas, na was wohl ? Natürlich auf die erste Ausgabe der INFOMATION, dem offiziellen Organ der INFOCOM USER GROUP GERMANY ! Und was haben Sie nun davon ? Ein paar zusammengeheftete Blätter, das ist alles! Oder etwa nicht ?

Aber nicht doch, denn diese Blätter (nennen wir sie doch der Einfachheit halber INFOMATION) haben es in sich. (Nein, nicht von der Seite anschauen, die Blätter sind genauso dünn wie andere) Aber jetzt mal Ernst, was haben wir denn so zu bieten ?
Da wäre z.B. ein Bericht über "MOONMIST" und wir haben auch einen Preview über "HOLLYWOOD HIJINX", dem neuesten Produkt, der Genies von INFOCOM, und dann ist da noch viel mehr, aber dafür haben wir ja hier irgendwo auf der Seite das IMPRESSUM
Also fangt mal schön an zu lesen !
Bis dann,

Die Redaktion

FACTS

Ein paar Fakten über INFOCOM, die euch bestimmt interesieren. Wenn sie euch nicht interesieren sollten, diesen Artikel bitte nicht beachten. (DANKE FÜR DAS INTERESSE)
Die Fa. INFOCOM wurde 1979 von einigen Mitgliedern des LABORATORY FOR COMPUTER SCIENCE des MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY gegründet, und bis heute weiß eigentlich keiner so genau warum eigentlich !
Alle INFOCOM Programme erscheinen auf 13 verschiedenen Computer - Systemen gleichzeitig !!
Pro Jahr erscheinen nicht mehr als 3 - 4 Programme.
INFOCOM hat bis auf ein COMPUTER SYSTEM, bei keinem SYSTEM einen Kopierschutz für die Disketten hergestellt, und bei dem einen System (APPLE) haben sie auch noch geschrieben, wie man es auf jeden Fall vermeidet eine Kopie vom Programm zu ziehen (ja nicht mit dem Copy probieren !).
Auch Interessant ist die Tatsache, das in den Staaten 22% der INFOCOM Spieler keine Spieler sondern Spielerinnen sind !
Das sämtliche Kritiker nur Positiv über INFOCOM schreiben und sich noch kein Namenhafter Kritiker darüber beschwert hat, daß INFOCOM Adventures keine Grafik bieten.

IMPRESSUM:

TRADEMARKS:

A MIND FOREVER VOYAGING

Das erste Advanced Science-Fiction Adventure von INFOCOM, ist wirklich etwas für Textadventurefreaks. Warum ? Es hat mehr Räume (ein paar hundert), mehr Sachen die man unternehmen kann, mehr Antworten und ein größeres Vokabular (1800 und mehr Worte) als jedes vorherige INFOCOM Adventure.

Die Story spielt im 21ten Jahrhundert in Rockvil, South Dakota. Die Vereinigten Staaten von Nordamerika stecken in einer Krise. Die Arbeitlosenquote und die Kriminalität steigen unglaublich. Die politische Gleichgültigkeit, eventuell verursacht durch falsche Erziehungsschemen in der Vergangenheit oder das allmählige Verfallen des Wohlstands, hat die Bevölkerung durcheinander gebracht. Diese Situation ausnutzend, entwickelt Senator Richard Ryder einen Plan. Welcher auf einer Rückkehr zu den alten Werten und des Patriotismus basiert. Der verzweifelten öffentlichkeit wird der Plan schmackhaft gemacht, aber gerade das veranlaßt einige Politiker, Senator Ryder zu mißtrauen. Eigentlich nur logisch, denn jeder der nicht erzkonservativ ist, wird so einen Plan wohl nicht überzeugend finden. Also kein Spiel für CSU Freaks, aber solche gibt es unter wahren INFOCOMMIES wohl auch nicht. Aber nun kommst DU endlich in die Geschichte. Du bist PRISM (PERELMAN RANDU INTRODUCTORY SOLIPTIC MACHINE): der erste intelligente, selbstsichere Computer. Du wurdest entwickelt um eine Simulation von Rockvil in der Zukunft unter Anwendung des Plans, zu durchlaufen und mit einigen Aufnahmen zurückzukehren. Mit diesen Aufnahmen soll dann der Plan bewertet werden. Während Du das Rockvil der Zukunft erforscht, arbeiten die Techniker an Dir. So kannst Du bei erfolgreicher Arbeit immer weiter in die Zukunft reisen und beobachten wie sich der Plan entwickelt. Nur Du kannst vorausehen was dem Land in der Zukunft passiert und es durch die Aufzeichnungen aus der Zukunft ändern.

In AMFV gibt es weniger Puzzel, als in den übrigen INFOCOMS. Steve Meretzky hat sich sehr viel mehr auf die unglaublich exakte, detaillierte Beschreibung der wahnsinnig vielen Orte konzentriert (immer noch untertrieben). Dies ist ihm bestens gelungen, denn selten vorher hatte ich das Gefühl, so in eine Geschichte gesogen worden zu sein. Das ging so weit, daß ich bei meinem Wohnsitz einmal Rockvil, South Dakota angab. In der Story hat man nämlich eine eigene Familie, eine Wohnung usw. man kann natürlich auch Einkaufen gehen oder U-Bahn fahren, von Linie zu Linie umsteigen, und man kann in verschiedenen Lokalen essen gehen, kurzum alles was eine Großstadt bietet.

AMFV ist somit INFOCOMS größter Schritt weg vom Spiel zur "wahren" Story: ein ernster Blick auf die Entwicklung der Menschheit; basierend auf solchen Klassiker wie " 1984 " von Orwell und Huxley's " Brave new World ".

Wodurch ist nun ein solcher Spielumfang möglich ? Natürlich INTERACTIVE FICTION PLUS, das größte von INFOCOM bisher entwickelte System. Das bringt allerdings einige Abforderungen an den Computer mit sich. Er sollte mindestens 128K besitzen. Falls INFOCOM das PLUS SYSTEM schon bei ZORK zur Verfügung gestanden hätte, würde es jetzt nur ein ZORK geben und nicht drei Teile. So können nun auch große Projekte wie AMFV oder TRINITY verwirklicht werden. Das soll nicht heißen, daß die "normalen" INFOCOMS jetzt aussterben, mit den neuen Titeln wie BALLYHOO, MOONMIST und HOLLYWOOD HIJINX werden auch weiterhin die Nicht-PLUS INFOCOMS überwiegen.

INFOMATION

No. 1/87 Jan/FEB 1987

OFFIZIELLES ORGAN DER INFOCOM USER GROUP GERMANY

HAVE YOU EVER TRIED ?

Unter dieser Überschrift veröffentlichen wir in jeder Ausgabe ein paar Tips, die zu sehr Merkwürdigen Reaktionen beim Spiel oder Spieler führen können. Für eventuell auftretende Lachkrämpfe oder Haltungs- und Wirbelsäulenschäden übernehmen wir keine Verantwortung.
Hier also ein paar lustige Tips zu DEADLINE (TM):

Versuch doch mal,

- den Zucker zu riechen
- zu sagen " FIND DUFFY "
- irgendeine Frucht zu essen
- irgendjemanden zu Ärgern
- vom Balkon zu springen (VORSICHT STURZGEFAHR)
- Duffy zu verhaften
- in den Badezimmer oder Toiletten Spiegel zu sehen
- irgendjemanden zu Küssen
- irgendjemanden zu Töten (öfter Versuchen)

Mehr wird hier nicht verraten, es gibt aber noch ein paar Gags, aber die müßt Ihr selber herausfinden oder euch das HINTBOOK (TM) zu DEADLINE (TM) besorgen !

NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS

HURRA !
Endlich ist es soweit. Nun werden auch wir in den Genuß der INFOCOM Hintbooks (auch unter dem Namen INVISICLUES (TM) bekannt) kommen. Sie werden nach letzten Angaben, die wir von INFOCOM Deutschland bekamen, ab Mitte Februar bei uns erhältlich sein !

NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS

NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS

HOLLYWOOD HIJINX, neuestes Produkt aus der INFOCOM Genie Schmiede wird ab Anfang März bei uns erhältlich sein. Vorbericht befindet sich in dieser Ausgabe.
Komplettest folgt in der nächsten Ausgabe !

NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS-NEWS

IGTH
(INFOCOM GOES TO HOLLYWOOD)

So, oder ähnlich könnte man diesen Preview betiteln, denn HOLLYWOOD HIJINX spielt in dieser Stadt. Es geht im großen und ganzen um solche Billigproduktionen wie z.B.: Vampir Pinguine aus dem Norden, Bienen tun Es, STAR WARS I - III und Dallas oder Denver. (Ich glaub die letzten drei sind hier Falsch, oder ?). Diese " B-MOVIES " wurden von deinem guten alten Onkel Buddy Burbank produziert und dieser gibt nun ausgerechnet Dir die Chance in seinem neuesten Werk mitzuwirken. Das wäre also die Handlung, aber vor das Filmen haben die INFOCOM - GÖTTER das Rätseln gesetzt. Und deswegen mußt Du im Haus deines Onkels in Malibu 10 Tresore finden. Autor dieses wahrscheinlich sehr großen INFOCOM Ratespaßes ist Dave Anderson, der mit diesem Programm sein Debüt als INFOCOM Programmierer gibt. Sowie uns eine Version des Programmes vorliegt werden wir es Ausführlich auf Bugs und Spielwitz testen. Wir hoffen, dies in der nächsten Ausgabe tun zu können.

Es Spukt !!!!!!!

Wo anders, als an den nebligen Küsten Englands könnte dieses Grusel Adventure wohl spielen? Der Name täuscht, denn bei MOONMIST handelt es sich nicht um ein Science Fiction, sonder um ein Grusel - Krimi Adventure. Die Handlung ist auch nicht übel: Du bist ein bekannter Amerikanischer Detektiv und wirst von dein alten Freundin Tamara nach England gebeten, denn diese glaubt, das es in dem Schloß in dem Sie wohnt spukt und das dieser Geist Sie umbringen will ! Deine Aufgabe ist es nun in diesem Schloß den Geist und einige Schätze zu finden. Das Spiel beginnt vor dem Schloß, wo Du zuerst nach dein Namen und deinen Titel gefragt wirst, denn in diesem INFOCOM wirst du (und das ist neu) von allen Personen mit deinem Namen angesprochen. Und noch etwas ist neu, Du wirst nach deiner Lieblingsfarbe gefragt und diese besondere frage und die Antwort entscheiden welches der VIER (!) verschiedenen Spiel du spielst. Das bedeuted man bekommt für den Preis von einem eigentlich VIER INFOCOM Adventures, denn wenn du das eine gelöst hast, kannst du durch angeben einer anderen Farbe ein anderes Game spielen. Das Adventure MOONMIST müßte auf einer Bewertungsskala von 0 - 10 Zörknids 15 Zörknids bekommen. Als Fans, in den nächsten Shop gestürmt und MOONMIST besorgt. Los gehts...

WANTED !

1.) HUMAN SPELLING CHECKER:

Ein Deutsch Genie, daß sich in der Lage sieht dieses Chaos aus unseren Berichten zu entfernen. (Falls das noch möglich ist, wir persöhnlich glauben das ABSOLUT nicht !)

2.) Eure Reaktionen, zu dieser Ausgabe und zum Club allgemein ! (Unter allen Einsendungen Verlosen wir ein MOONMIST Poster, das es sonst nur in den Staaten gibt und dort auch nur für Händler !!!)

3.) Dann brauchen wir natürlich noch das, wofür wir da sind ! Fragen zu den einzeln Games, falls ihr irgendwo Probleme habt. Wir werden dann versuchen eure Probleme zu lösen, und falls wir es nicht können (Alles wissen wir auch nicht !) werden wir Eure Fragen hier abdrucken.

Das wars....

Das war also die erste Ausgabe der INFOMATION. Wir hoffen, sie hat euch gefallen. Was bringen wir den in der nächsten Ausgabe ? Natürlich zu erst eure Reaktionen auf den Club und die Zeitschrift, dann einen ausführlichen Bericht über HOLLYWOOD HIJINX und einen ganz besonderen Reise Tip (Wie trampe ich am besten durch die Galaxy ?) Und natürlich und absolut exklusiv bei uns und nur bei UNS die INFOCOM STORY (Wie INFOCOM entstand usw.) Bis zur nächsten Ausgabe dann ! (Die dürfte ungefähr Anfang April bei euch im Kasten sein)

CONGRATULATIONS ! YOU SOLVED INFOMATION ! IT TOOK YOU 453 MOVES AND YOU REACHED A SCORE OF 200 OUT OF 12 !(?)